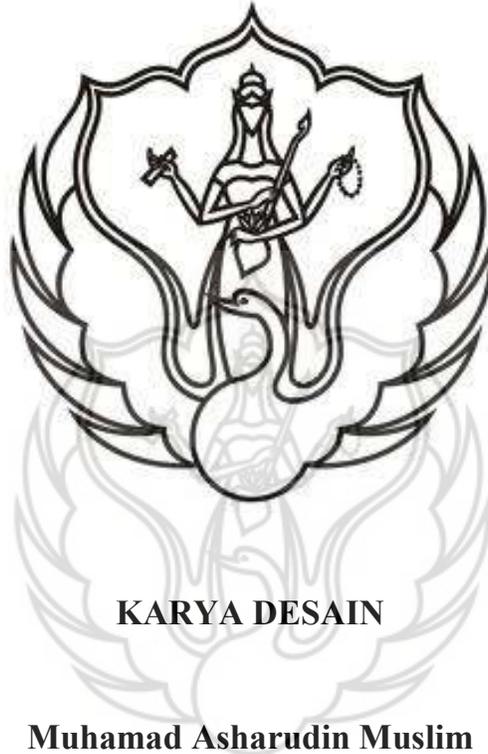


**PERANCANGAN KOMIK UNTUK REMAJA MEMAKNAI
PERSAHABATAN DENGAN DONOR DARAH**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2014**



**PERANCANGAN KOMIK UNTUK REMAJA MEMAKNAI
PERSAHABATAN DENGAN DONOR DARAH**



KARYA DESAIN

Muhamad Asharudin Muslim

071 1613 024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institute Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual

2014

Tugas Akhir Desain berjudul:

PERANCANGAN KOMIK UNTUK REMAJA MEMAKNAI PERSAHABATAN DENGAN DONOR DARAH. Diajukan oleh Muhamad Asharudin Muslim, NIM 071 1613 024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah dipertanggungjawabkan di depan Tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 1 Juli 2014 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota.

Drs. Wibowo, M.Sn.

NIP.19570318 1987031 002

Pembimbing II/ Anggota.

Drs. Asnar Zacky, M.Sn.

NIP.19570807 198503 003

Cognate/ Anggota

Terra Bajraghosa, M.Sn.

19810412 20066040 1004

Kepala Program Studi.

Desain Komunikasi Visual

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1001

Ketua Jurusan Desain.

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1001

Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des

NIP. 19590802 198803 2002

SURAT PERYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa Tugas Akhir yang berjudul PERANCANGAN KOMIK UNTUK REMAJA MEMAKNAI PERSAHABATAN DENGAN DONOR DARAH. Yang telah dibuat sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari Tugas Akhir yang sudah dipublikasikan atau yang pernah digunakan untuk memperoleh gelar sarjana di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, kecuali bagian yang dicantumkan sumber informasinya.



Muhamad Asharudin Muslim

071 1613 024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selama ini telah memberikan Ridha dan Karunia kekuatan dan kesehatan sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain ini.

Tugas Akhir ini dibuat untuk mendapat gelar Sarjana S-1 di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan sebagai hasil dari Tugas Akhir yang telah saya lakukan dalam wujud karya.

Pada kesempatan ini pula saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

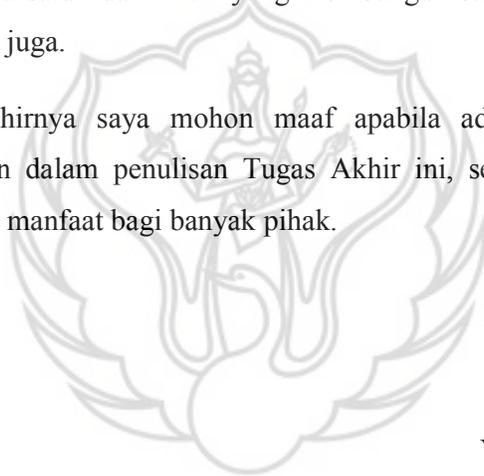
1. Allah SWT yang telah memberikan Ridha sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. ALMAMATER saya, tempat saya datang dan pergi untuk menimba ilmu.
3. Bapak Drs. Wibowo, M.Sn. selaku pembimbing I dan bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang sudah dengan sabar dan kebaikan hati membimbing saya dan memberikan arahan kepada saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Ketua Jurusan Desain dan Bapak Drs. Hartono Karnadi selaku ketua Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
5. Seluruh staf pengajar dan karyawan Program Studi desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
6. Bapak Prof. DR. Dr. Adi Heru Sutomo, MSc ketua pengurus PMI kota Yogyakarta yang sangat membantu dalam pencarian data tentang donor darah.

7. Mamak, ibu dan bapak saya yang selalu membantu masalah finansial dan selalu berdo'a untuk memohon kepada Allah SWT agar Tugas Akhir saya berjalan kelancaran.
8. Istri saya tercinta, Perwitasari Pangastuti yang selalu setia dan sabar untuk membantu serta selalu memberikan dukungan kepada saya dalam keadaan suka dan duka selama saya mengerjakan Tugas Akhir ini.
9. Bidadari kecil saya yang tercantik, Zalfa Arifa Khairunnisa, yang selalu memberi banyak pelajaran untuk membagi waktu dan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Saudara saya, mas Roni dan adik Ikhsan yang selalu mengingatkan saya agar menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Urak Urek Studio yang merelakan fasilitas berupa perpustakaan mini serta komputer untuk memenuhi kebutuhan saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Kang Apriyadi Kusbiantoro yang selalu memberi jawaban setiap pertanyaan yang saya ajaukan.
13. Teman-teman yang sudah banyak membatu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir Irkham, Danu, Mas lilik, Endro, Hendi, Gilang, Bekti, Dani.
14. Teman-teman Urak Urek studio, Jigori Studio, Gaza Studio.
15. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir 2014.
16. Teman-teman Sapoe Lidie DKV ISI Yogyakarta angkatan 2007.

17. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih banyak semoga Allah SWT mencatat segala amal baik kalian Amin.

Saya menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki beberapa kekurangan sehingga perlu disempurnakan. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat saya harapkan dari siapapun juga.

Akhirnya saya mohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir ini, semoga tulisan ini dapat memberi manfaat bagi banyak pihak.



Yogyakarta, 1 Juli 2014

Muhamad Asharudin Muslim



Untuk orang yang sudah melahirkan dan

Selalu mendo'akanku

MAMAK

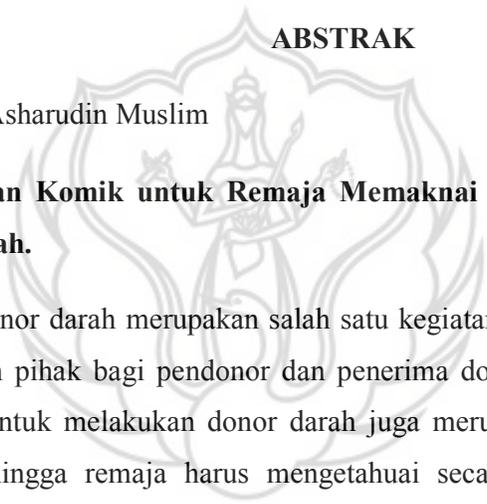
Untuk kedua bidadariku

Istriku, **Perwitasari Pangastuti**

Dan Anakku, **Zalfa Arifa Khairunnisa**

Untuk Ibu **Surtiningsih** dan Bapak **Gunawan**

Maaf jika kalian semua menunggu terlalu lama



ABSTRAK

Muhamad Asharudin Muslim

Perancangan Komik untuk Remaja Memaknai Persahabatan dengan Donor Darah.

Donor darah merupakan salah satu kegiatan yang bermanfaat bagi kedua belah pihak bagi pendonor dan penerima donor darah. Syarat dan ketentuan untuk melakukan donor darah juga merupakan hal yang sangat penting sehingga remaja harus mengetahuai secara menyeluruh. komik merupakan media yang efektif karena menggabungkan antara gambar dan tulisan sehingga remaja akan sangat mudah menangkap dan memahami pesan yang disampaikan dalam komik tersebut. Dengan adanya perancangan komik donor darah ini diharapkan mampu menumbuhkan jiwa sosial remaja untuk melakukan donor darah

Kata kunci: Komik, Donor darah, Syarat Donor Darah, Remaja, Yogyakarta.



DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------------------------------|-----------|
| BAB I. PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 4 |
| C. Batasan Masalah..... | 4 |
| D. Tujuan Perancangan..... | 4 |
| E. Manfaat perancangan..... | 5 |
| F. Metode Perancangan..... | 5 |
| G. Sistematika Perancangan..... | 8 |
| H. SkematikaPerancangan..... | 9 |
| | |
| BAB II. IDENTEFIKASI DAN ANALISIS..... | 10 |
| A. Tinjauan Literatur Tentang Komik untuk Remaja..... | 10 |

| | |
|-----------------------------------------------------|----|
| 1. Pengertian Komik untuk Remaja..... | 10 |
| 2. Sejarah Perkembangan Komik..... | 11 |
| a. Generasi komik Indonesia di tahun 1930-1945..... | 11 |
| b. Generasi komik Indonesia di tahun 1945-1967..... | 14 |
| c. Generasi komik Indonesia di tahun 1968-1980..... | 16 |
| d. Generasi Komik Indonesia di tahun 1990-2000..... | 16 |
| 3. Bentuk dan Jenis Komik..... | 17 |
| a. Komik Strip..... | 17 |
| b. Buku Komik..... | 17 |
| c. Novel Grafis..... | 18 |
| d. Komik Antologi..... | 18 |
| e. Komik Kompilasi..... | 18 |
| f. Komik Online..... | 18 |
| 4. Elemen komik..... | 19 |
| a. Ilustrasi..... | 19 |
| b. Balon Kata..... | 19 |
| 1. Balon Ucapan..... | 20 |
| 2. Balon Pikiran..... | 20 |
| 3. <i>Caption</i> | 20 |
| c. Panel..... | 20 |
| d. Sudut Pandang..... | 21 |

| | |
|------------------------------------|----|
| 1. <i>Bird Eye View</i> | 21 |
| 2. <i>High Angle</i> | 21 |
| 3. <i>Low Angle</i> | 21 |
| 4. <i>Frog eye</i> | 21 |
| 5. <i>Eye Level</i> | 21 |
| e. Ukuran Gambar dan Panel..... | 21 |
| 1. <i>Close Up</i> | 21 |
| 2. <i>Extreame Close Up</i> | 21 |
| 3. <i>Medium Close Up</i> | 21 |
| 4. <i>Long Shot</i> | 22 |
| 5. <i>Extreame Long Shot</i> | 22 |
| f. Parit..... | 22 |
| g. Bunyi Huruf..... | 22 |
| h. Cerita..... | 22 |
| 5. Pembuatan | |
| komik..... | 22 |
| a. Membuat Sinopsis Cerita..... | 23 |
| 1. Tema..... | 23 |
| 2. Plot..... | 23 |
| 3. Setting Cerita..... | 24 |
| b. Membuat <i>Storyline</i> | 24 |

| | | |
|----|--------------------------------------------------------|----|
| c. | Membuat Karakter..... | 24 |
| 1. | <i>Protagonis</i> | 25 |
| 2. | <i>Antagonis</i> | 25 |
| 3. | <i>Sidekick</i> | 25 |
| 4. | <i>Kontagonis</i> | 25 |
| d. | Tahap Sket Layout Panel, Ilustrasi dan Balon Kata..... | 25 |
| e. | Tahap Penintaan..... | 25 |
| f. | Tahap Pewarnaan..... | 25 |
| g. | Tahap Pembuatan Balon Kata serta Tulisan..... | 25 |
| h. | Pembuatan Sampul..... | 26 |
| i. | Finishing..... | 26 |
| B. | Tinjauan Literatur Tentang Donor Darah..... | 26 |
| 1. | Pengertian Donor Darah..... | 26 |
| a. | Persyaratan Donor Darah..... | 27 |
| 2. | Asal Mula Transfusi darah..... | 30 |
| 3. | Sejarah Transfusi Darah di Dunia..... | 31 |
| 4. | Jenis dan Golongan Darah..... | 32 |
| C. | Tinjauan Literatur Palang Merah Indonesia..... | 32 |
| 1. | Sejarah Palang Merah indonesia..... | 32 |
| 2. | Sejarah Ketua Palang Merah Indonesia..... | 33 |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 3. Visi dan Misi palang Merah Indonesia..... | 33 |
| D. Tinjauan Buku Komik yang akan Dirancang..... | 34 |
| 1. Tinjauan Tema Cerita..... | 34 |
| 2. Tinjauan Aspek Penting dari Komik..... | 34 |
| 3. Tinjauan Faktor Exsternal atau Faktor Sosial..... | 34 |
| 4. Tinjauan Fungsi dan Peran Komik Sebagai Media untuk Menyampaikan Pesan..... | 35 |
| E. Analisis..... | 35 |
| 1. Analisis Data..... | 36 |
| F. Analisis Kesimpulan dan Usulan Pemecahan Masalah..... | 36 |
| 1. Kesimpulan..... | 36 |
| 2. Usulan dan Pemecahan Masalah..... | 36 |
| BAB III. KONSEP DESAIN..... | 38 |
| A. Tujuan Kreatif..... | 38 |
| B. Strategi Kreatif..... | 38 |
| 1. Target Audien..... | 38 |
| a. Geografis..... | 38 |
| b. Demografis..... | 38 |
| c. Psikografis..... | 39 |

| | |
|---------------------------------------------|----|
| d. Behavioristis..... | 39 |
| 2. Format dan Ukuran Buku..... | 39 |
| 3. Tema dan Isi Cerita Komik..... | 39 |
| 4. Pendekatan yang Dilakukan Perancang..... | 39 |
| C.Program Kreatif..... | 40 |
| 1. Buku Komik..... | 40 |
| a. Judul Buku Komik..... | 40 |
| b. Sinopsis..... | 40 |
| c. Storyline..... | 40 |
| d. Skenario..... | 49 |
| e. Deskripsi karakter..... | 72 |
| f. Tipografi..... | 74 |
| g. Warna..... | 74 |
| h. Gaya ilustrasi..... | 75 |
| i. Gaya Layout..... | 75 |
| 2. Media Pendukung..... | 75 |
| 3. Merchandise..... | 76 |
| D.Biaya Media Komik..... | 76 |
| 1. Pembuatan Komik..... | 76 |
| 2. Isi Komik..... | 77 |
| 3. Cover..... | 79 |

| | |
|---------------------------------------------------------|-----------|
| 4. Finishing..... | 80 |
| BAB III. KONSEP DESAIN..... | 81 |
| A. Data Visual..... | 82 |
| 1. Data Visual Pakaian dan Asesoris..... | 82 |
| 2. Data Visual Setting dan Peralatan..... | 82 |
| 3. Data Visual Arsitektur..... | 83 |
| B. Studi Visual..... | 83 |
| 1. Studi Gaya Ilustrasi dan Gaya Goresan..... | 83 |
| a. Gaya Ilustrasi..... | 83 |
| b. Gaya Goresan..... | 84 |
| 2. Studi Tipografi dan Warna..... | 85 |
| a. Studi Tipografi..... | 85 |
| b. Jenis font untuk Balon Kata dan <i>Caption</i> | 86 |
| c. Jenis Font untuk Efek Suara..... | 87 |
| 3. Studi Karakter..... | 88 |
| 4. Sketsa komik..... | 92 |
| a. Isi Komik..... | 94 |
| 1. Layout Kasar..... | 94 |
| 2. Layout Komprehensif..... | 101 |
| b. Media Pendukung..... | 110 |
| C. Final Desain..... | 110 |

| | |
|---------------------------------------------------|------------|
| 1. Karakter..... | 110 |
| 2. Media..... | 113 |
| 3. Komik..... | 114 |
| a. Cover Komik..... | 114 |
| b. Isi Komik..... | 115 |
| D. Poster Pameran..... | 166 |
| E. Katalog Pameran..... | 167 |
| BAB III. KONSEP DESAIN..... | 169 |
| A. Kesimpulan..... | 169 |
| B. Saran..... | 170 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 171 |
| DAFTAR NARASUMBER..... | 172 |
| LAMPIRAN..... | 173 |
| DAFTAR GAMBAR | |
| Gambar 1 : Komik Strip <i>Put On</i> | 12 |
| Gambar 2 : Komik Strip <i>Flippie Flink</i> | 13 |
| Gambar 3 : Komik <i>Phantom</i> | 13 |
| Gambar 4 : Komik <i>Sie Djin Koei</i> | 14 |
| Gambar 5 : Komik Sri Asih..... | 15 |
| Gambar 6 : Komik Mahabharata..... | 15 |
| Gambar 7 : Seragam PMR..... | 82 |

| | |
|-----------------------------------------------------|----|
| Gambar 8 : Seragam PMR..... | 82 |
| Gambar 9 : Seragam PMR..... | 82 |
| Gambar 10 : Seragam PMR..... | 82 |
| Gambar 11 : Orang Donor Darah..... | 82 |
| Gambar 12 : Orang Donor Darah..... | 82 |
| Gambar 13 : Orang Donor Darah..... | 82 |
| Gambar 14 : Orang Donor Darah..... | 82 |
| Gambar 15 : Bangunan Sekolah..... | 83 |
| Gambar 16 : Bangunan Rumah..... | 83 |
| Gambar 17 : Bangunan Sekolah..... | 83 |
| Gambar 18 : Bangunan Sekolah..... | 83 |
| Gambar 19-20 : Komik Avatar The Legend of Aang..... | 84 |
| Gambar 20-21 : Komik Avatar The Legend of Aang..... | 84 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Badan kesehatan dunia WHO menyatakan, tantangan besar yang masih dihadapi Negara-negara berkembang seperti Indonesia antara lain dalam hal ketersediaan darah yang aman untuk proses transfusi darah. Menurut temuan WHO, Negara-negara berkembang menghadapi masalah terkait dengan jumlah pendonor sukarela serta lemahnya proses screening terhadap berbagai penyakit infeksi (Hassan, *Koran Kedaulatan rakyat*, 25 Juni 2006). Hal ini yang mengakibatkan PMI selalu butuh pendonor darah muda agar kualitas darah yang didonorkan selalu sehat.

Kebutuhan darah secara nasional di Indonesia masih jauh dari kata tercukupi. Kebutuhan darah secara nasional yang disebutkan PMI jika diasumsikan Penduduk Indonesia berjumlah 260 juta jiwa adalah 5,2 juta kantong darah. Jumlah tersebut dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan darah di Indonesia, dimana diperkirakan setiap 8 detik terdapat seorang yang membutuhkan transfusi darah di Indonesia (Komandoko, 2013: 8). Mereka yang membutuhkan darah tersebut diantaranya terdiri dari korban kecelakaan, pasien penderita kurang darah yang membutuhkan transfusi darah untuk meningkatkan sel darah merah, pasien operasi dan lain-lainnya.

PMI adalah organisasi yang merespon segala bencana, organisasi ini mengutamakan evaluasi penyelamatan korban dan pertolongan pertama dengan memprioritaskan kaum rentan, seperti ibu hamil/menyusui, anak-anak, dan manula. Selain itu PMI merupakan salah satu organisasi yang melayani kegiatan donor darah di Indonesia yang mulai terbentuk pada tanggal 3 September 1945, merupakan satu-satunya organisasi kemanusiaan di Indonesia yang melaksanakan konvensi Jenewa yang berisikan aspek-aspek kemanusiaan yang bersifat universal, misal perlakuan terhadap tahanan,

perlakuan terhadap korban perang, pemberian pertolongan kepada pengungsi, kenetralan atau ketidakberpihakan relawan dalam situasi dan kondisi apapun (Sutomo, *Koran Kedaulatan rakyat*, 17 September 2011). Hal ini yang menjadikan PMI sangat vital keberadaannya.

Kampanye Palang Merah Indonesia yang sudah sering dilakukan dengan cara mendatangi BUMN, kantor swasta, Universitas, perumahan dan sekolah untuk melakukan kerja sama berupa aksi sosial salah satunya adalah donor darah, komik yang akan penulis rancang ini akan menjadi media pendukung kampanye yang sekarang sudah berjalan. Komik dengan judul "*Memaknai Persahabatan dengan Donor Darah*" akan diberikan gratis kepada pendonor dan calon pendonor dengan harapan komik tersebut dibaca oleh pendonor, saudara pendonor bahkan teman dari pendonor tersebut, dari situlah diharapkan akan bermunculan para pendonor baru dari kalangan remaja dan dapat meningkatkan kualitas dan jumlah stok darah.

Istilah setetes darah sangat berarti bagi kehidupan manusia memang benar adanya. Di setiap rumah sakit banyak pasien yang sangat membutuhkan darah. Namun sayang, terkadang ketersediaan darah di Palang Merah Indonesia tidak mampu mencukupi permintaan dari rumah sakit (Saufullah, *Koran Kedaulatan rakyat*, 22 Oktober 2011). Sehingga PMI pun harus "banting tulang" mencari pendonor agar stok di Bank darah dapat memenuhi kebutuhan dari pasien yang membutuhkan tranfusi.

Meningkatkan pengetahuan pada calon pendonor darah konteksnya adalah remaja harus dimulai dengan pengetahuan yang mendasar misal tingkat kesadaran menolong sesama, tingginya pengetahuan tentang donor darah, memahami fungsi dan manfaat bagi pendonor dan calon penerima donor darah (resipien), hal-hal seperti ini mungkin sangat awam ditemukan remaja lewat media yang tingkat interaksi dan edukatifnya tinggi (terbukti hanya 23 dari 70 anak yang pernah membaca/melihat komik tentang donor darah).

Donor darah adalah kegiatan yang mulia dan didalamnya itu terkandung beberapa tujuan, di mana salah satu tujuan utamanya adalah menjaga, memelihara, dan mempertahankan kesehatan pendonor dan resipien (Komandoko, 2013: 9). Selain itu menurut Muhammad Yusuf Kalla donor darah adalah keajaiban. Sebab, yang memberi dan yang menerima sama-sama sehat.

Gaya hidup remaja berupa gaya makan yang teratur dan sehat, tidur tepat waktu, banyak kegiatan ekstrakurikuler yang membutuhkan gerakan fisik yang membuat mereka sehat, tidak mengonsumsi minuman beralkohol, tidak merokok, tidak melakukan hubungan sex bebas, hal ini menjadikan tekanan darah remaja normal dan kesehatan darah terjaga tidak terkontaminasi oleh penyakit-penyakit menular, bila darah didonorkan maka dapat memenuhi syarat. Selain itu donor darah secara rutin dapat menjaga kesehatan remaja dan sangat bermanfaat untuk orang lain.

Masa remaja merupakan masa yang sangat mempengaruhi kehidupan seseorang dimasa depan karena masa inilah mulai tumbuh dorongan untuk mencari pedoman hidup, mencari sesuatu yang dapat dipandang bernilai, pantas dijunjung tinggi, dipuja-puja (Panuju dan Umami, 2005: 12). Banyak hal baik yang dapat dicontohkan kepada remaja salah satunya adalah donor darah. Karena donor darah merupakan salah satu kegiatan positif yang sifatnya sosial dan sangat bermanfaat bagi kesehatan pendonor dan khususnya bagi calon penerima donor darah.

Remaja merupakan target audien yang sangat potensial karena dengan sifatnya yang konsumtif dan duplikatif serta membutuhkan banyak informasi yang banyak terkandung didalam komik-komik edukatif membuat remaja sangat mudah untuk mengikuti dan mensosialisasikan segala macam pesan dan ide yang ada dalam komik dari sanalah muncul keinginan penulis untuk memanfaatkan komik sebagai media kampanye donor darah sebagai gaya hidup diharapkan lebih mendekatkan media dan mengedukatif audien.

Komik merupakan salah satu dari banyaknya media hiburan yang cukup populer dikalangan anak-anak hingga remaja, misalnya komik Detektif Conan, Samurai X, Naruto, dan lain-lainnya. Komik adalah media yang merupakan perpaduan dari kata berupa informasi dan gambar menarik yang mampu menampilkan suatu cerita menarik sehingga tidaklah heran jika kalangan remaja merupakan penggemar media yang berupa komik.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang seperti di atas dapat di rumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang komik donor darah untuk remaja yang menarik dan edukatif sehingga dapat meningkatkan atau menumbuhkan jiwa sosial seperti yang terkandung didalam komik "*Memaknai Persahabatan dengan Donor Darah*" sehingga dapat meningkatkan rasa kepedulian dan saling menolong terhadap sesama manusia?

C. Batasan Masalah

1. Perancangan ini akan menghasilkan komik untuk remaja tentang kegiatan donor darah yang didalamnya terdapat berbagai penjelasan tentang donor darah dan fungsi donor darah itu sendiri. Di dalamnya juga berisi cerita dengan unsur drama yang nantinya menjelaskan tentang siapa saja yang boleh dan bisa berdonor serta kemana kita bisa mendonorkan darah.
2. Target audien dari perancangan komik donor darah ini adalah remaja usia 17 - 21 tahun.

D. Tujuan Perancangan

Perancangan ini nantinya hanya akan terfokus pada merancang media yang berupa komik untuk remaja. Dalam hal ini akan berupa komik yang di dalamnya terdapat ajakan berupa ilmu-ilmu dan syarat-syarat tentang donor darah dan dibuat menarik berupa visualisasi yang dekat dengan dunia remaja agar dapat merangsang antusiasme remaja untuk melakukan kegiatan sosial berupa transfusi darah secara rutin.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audien
 - a. Meningkatkan daya baca remaja dengan harapan dapat juga meningkatkan pengetahuan mereka tentang donor darah dan fungsinya bagi resipien.
 - b. Membentuk jiwa sosial pada remaja agar rela berkorban dalam aksi sosial berupa mendonorkan darah secara rutin.
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
 - a. Mempelajari ketentuan dan manfaat bagi pendonor dan calon penerima donor darah melalui media komik yang dekat dengan mahasiswa Desain Komunikasi Visual.
 - b. Meningkatkan wawasan dan pengetahuan lebih luas dalam bidang komik yang merupakan bagian dari keilmuan Desain Komunikasi Visual.
3. Bagi kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
 - a. Memberikan tambahan khasanah dalam bidang komik yang mana merupakan bagian keilmuan Desain Komunikasi Visual.

- b. Mendapatkan metode perancangan, sistematika penulisan, konsep perancangan yang bermanfaat bagi pengembangan studi.
4. Bagi Dunia Perkomikan Indonesia.
 - a. Menambah jenis tema komik kampanye yang berlatar belakang sosial dalam hal ini tentang donor darah.
 - b. Menambah kekayaan jenis komik di Indonesia.

F. Metode Perancangan

1. Data yang diperlukan
 - a. Data Verbal
 1. Data tentang donor darah misal syarat bagi calon pendonor darah, di mana dapat melakukan transfusi darah, dan siapa saja yang tidak boleh menyumbangkan darahnya.
 2. Data tentang komik, penulisan dialog, lay out panel, dan sebagainya yang berhubungan dengan perancangan.
 3. Tentang ilustrasi, jenis-jenis dan berbagai macam gaya ilustrasi, dan sebagainya yang sekiranya terkait dan membantu dalam proses perancangan komik donor darah.
 - b. Data Visual
 1. Data tentang setting tempat misal sekolah, rumah, PMI, jalanan dan Rumah sakit.
 2. Data tentang atribut seragam sekolah, seragam perawat, asesoris, dan peralatan untuk donor darah.

3. Data tentang pakaian para tokoh, atribut pakaian, setting in/out door, peralatan pendukung donor darah, bangunan dan semua hal yang berhubungan dengan perancangan komik donor darah.

2. Metode Pengumpulan Data

Melakukan pengumpulan data tentang semua aspek yang terkait dengan tema perancangan yakni donor darah. Proses pengumpulan data ini diharapkan dapat memberikan elemen-elemen dasar yang diperlukan sehingga proses perancangan berjalan dengan lancar.

a. Studi Literatur

Mengumpulkan berbagai data verbal dan visual yang dibutuhkan melalui buku. Dalam hal ini antara lain tentang syarat dan ketentuan dalam melakukan donor darah, tentang penulisan cerita, dan cara membuat sebuah komik sosial yang menarik dan edukatif.

b. Pertautan

Pengumpulan data melalui internet sangat membantu dalam proses perancangan. Dalam hal ini mencari data-data visual terkait donor darah, peralatan pendukung donor darah, pakaian perawat, atribut relawan, serta bangunan pendukung lainnya.

c. Dokumentasi Elektronik

Melakukan dokumentasi pribadi saat melakukan survey di lokasi donor darah di PMI, kantor BUMN yang melakukan aksi sosial donor darah, sekolah-sekolah SMA/SMK, taman kota, tempat-tempat menarik yang akan dijadikan setting Background dan beberapa orang sebagai acuan untuk merancang standart karakter dalam perancangan

komik donor darah sebagai gaya hidup yang berjudul “*Memaknai Persahabatan dengan Donor Darah*”.

d. Wawancara

Mewawancarai narasumber yang terkait dengan perancangan baik dari pelaku/pereka komik, remaja, relawan, dan orang yang pernah melakukan donor darah. Wawancara dapat dilakukan secara langsung ataupun tidak langsung.

e. Survey

Menyebarkan kuisioner kepada target audien yang berada di SMK Negeri 1 Wonosari, SMK Negeri 5 Yogyakarta dan SMK Negeri 3 Kasian Bantul dan hasilnya dapat dijadikan sebagai bahan dan sumber informasi apa saja yang diperlukan agar mempermudah dalam perancangan komik donor darah untuk remaja.

f. Media Massa

Mengumpulkan data dari berbagai Media Massa yang kemudian dijadikan kliping dari semua hal yang berkaitan dengan perancangan komik donor darah untuk remaja.

3. Metode Analisa Data.

Metode yang digunakan untuk menganalisa data dalam perancangan ini adalah menggunakan metode SWOT dipilih karena lebih fokus dalam penganalisaan data sehingga inti dari cerita dapat tersampaikan dengan baik ke target audien.

G. Sistematika Perancangan.

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Manfaat Perancangan
- D. Metode Perancangan
- E. Sistematika Perancangan
- F. Skematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS

- A. Tinjauan Tentang Komik
- B. Tinjauan Tentang Kampanye
- C. Analisa Data Lapangan
- D. Simpulan dan Pemecahan Masalah

BAB III KONSEP PERANCANGAN

- A. Tujuan Kreatif
- B. Strategi Kreatif
- C. Program Kreatif
- D. Biaya Kreatif

BAB IV VISUALISASI

- A. Tahap Data Visual
- B. Tahap Karakter
- C. Tahap Finishing Desain

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

H. Skematika Perancangan

